

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. (2004). *Penelitian Kependidikan Prosedur Strategi*. Bandung: Angkasa.
- Ali, M. (2009). Pengembangan Media Belajar Interaktif Mata Kuliah Medan Elektromagnetik. *Jurnal Edukasi Elektro*, 5. Diambil kembali dari http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/penelitian/Dr.%20Sunaryo%20Soenarto,%20M.Pd./3%20Pembahasan%20Hasil%20Penelitian_pengembangan%20media%20pembelajaran%20interaktif%20mata%20kuliah%20tata%20hidang.pdf
- Anderson, L., & Krathwohl, D. (2010). *Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran dan Asesmen*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Andi, S. W. (2013). *Pengembangan Sistem dengan Metode Waterfall*. Diambil kembali dari <http://andisetiya.blog.widyatama.ac.id/2013/10/02/pengembangan-sistem-informasi-dengan-metode-waterfall>
- Arikunto, S. (2000). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2006). *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Bina Aksara.
- Bloom, B. S. (1975). *Taxonomi of Educational Objective*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Bonnstetter, R. J. (2008). Inquiri : Learning From The Past With An Eye On The Future. *Jurnal University of Nebraska, Lincoln*.
- Bronstring, M. (2012, 2 12). *What are Adventure Games?* Diambil kembali dari Adventure Gamers: <http://www.adventuregamers.com/articles/view/17547>
- Cagiltay, N. E., Ozcelik, E., & Ozcelik, N. S. (2015, Sep 1). The effect of competition on learning in games. *Journal Computers & Education*, 87. Diambil kembali dari <https://www.deepdyve.com/lp/elsevier/the-effect-of-competition-on-learning-in-games-7bLETo6nMV?>
- Darmawan, D., Setiawati, P., Supriadie, D., & Alinawati, M. (2017).
PENGUNAAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS

Fahmi Arief F, 2019

MULTIMEDIA PEMBELAJARAN ADVENTURE GAME DENGAN BERBANTUAN MODEL MODIFIED FREE INQUIRY UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA SMK PADA MATA PELAJARAN PEMROGRAMAN DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

ENGLISHSIMPLE SENTENCESPADA MATA KULIAH BASIC WRITING DI STKIP GARUT. *PEDAGOGIA : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 15(1).

Ernest, A. (2010). *Fundamentals of game design 2nd edition*. Berkeley: New Riders Publishing.

Gonia, M. F. (2009). *Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Asesmen Pembelajaran Pembiasaan Cahaya*. Skripsi Prodi Ilmu Komputer UPI: Tidak Diterbitkan.

Hasrul. (2011). Desain Media Pembelajaran Animasi Berbasis Adobe Flash CS3 pada Mata Kuliah Instalasi Listrik. *Jurnal Pendidikan*, 3(2).

Ismail, A. (2009). *Education Games*. Yogyakarta: Pro U Media.

Ismail, A. (2009). *Education Games*. Yogyakarta: Pro U Media.

Jauhar, M. (2011). *Implemtasi PAIKEM dari Behavioristik sampai*. Jakarta: Pustaka.

Jogiyanto. (2005). *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi.

Kurniawan, D. (2016, April). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) DENGAN MENGGUNAKAN LKS PADA MATERI POKOK SEGI EMPAT UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS VII-C DI SMP NEGERI 20 MATARAM TAHUN PELAJARAN 2014/2015. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, 2(1).

Kurniawan, R. H. (2014). MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA PEMAHAMAN DENGAN MENGGUNAKAN MODEL COOPERATIVE INTEGRATED READING AND COMPOSITION (CIRC) DIKOMBINASI DENGANNUMBERED HEADS TOGETHER (NHT) SISWA KELAS V SDN TATAH PEMANGKIH LAUT 1 KABUPATEN BANJAR. *Jurnal Paradigma*, 9(2).

Kwak, M., Koohang, A., Choi, A., & Floyd, K. (2018). An Educational Adventure Game for Teaching Information Literacy and Student Engagement.

Fahmi Arief F, 2019

MULTIMEDIA PEMBELAJARAN ADVENTURE GAME DENGAN BERBANTUAN MODEL MODIFIED FREE INQUIRY UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA SMK PADA MATA PELAJARAN PEMROGRAMAN DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Proceedings of the 51st Hawaii International Conference on System Sciences.

Munir. (2012). *Multimedia*. Bandung: Alfabeta.

Nisya, H. (2013). *Pengertian Rancang Bangun*. Diambil kembali dari <http://hairunnisya.blogspot.com/2013/03/pengertian-rancang-bangun.html>

Nurhadi, Zural, M. M., Zubir, Y., & Rosba, S. (2018). The Development Test of Practical Work Module of Animal Structure Using Modified Free Inquiry. *Journal of Physics: Conf. Series* 1108.

Opara, J. A., & Oguzor, N. S. (2011). Inquiry Instructional Method and the School Science Curriculum. *Journal of Social Sciences*, 3(3). Diambil kembali dari <http://maxwellsci.com/print/crjss/v3-188-198.pdf>

Park, B., & Flowerday, T. (2015, Mar 1). Cognitive and affective effects of seductive details in multimedia learning. *Journal Computers in Human Behavior*, 44. Diambil kembali dari <https://www.deepdyve.com/lp/elsevier/cognitive-and-affective-effects-of-seductive-details-in-multimedia-8SQjBE4u3n?>

Prawira, M. A. (2013). Analisis Pengaruh Storytelling Terhadap Game Lorong Waktu – Pangeran Dipenogoro Sebagai Media Edukasi Sejarah. *Bandung: Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA)*.

Rahmawati, I. (2016). *Rancang Bangun Multimedia Pembelajaran Berbasis Adventure Game Menggunakan Model Auditory Intellectually Repetition (AIR) Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pemrograman Dasar Siswa*. Skripsi Prodi Pendidikan Ilmu Komputer UPI: Tidak Diterbitkan.

Rogers, S. (2010). *Level Up!: The Guide to Great Video Game Design*. John Wiley & Sons.

Sanjaya, W. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Rawamangun-Jakarta: Kencana Perdana Media Group.

Sanjaya, W. (2009). *Kurikulum dan Pembelajaran (Teori dan Praktik Pengembangan KTSP)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Fahmi Arief F, 2019

MULTIMEDIA PEMBELAJARAN ADVENTURE GAME DENGAN BERBANTUAN MODEL MODIFIED FREE INQUIRY UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA SMK PADA MATA PELAJARAN PEMROGRAMAN DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Sudjino, A. (2011). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta Bandung.
- Suyanti. (2013). *Peningkatan Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Metode Inkuiri Di Kelas III SDN 14 Mempawah Hilir*. Artikel Penelitian Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura, Pontianak.
- Suyanto. (2003). *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Suyono, & Hariyanto. (2011). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Swan, M., & Walter, C. (2017, Apr 1). Misunderstanding comprehension. *ELT Journal*, 71(2). Diambil kembali dari <https://www.deepdyve.com/lp/oxford-university-press/misunderstanding-comprehension-v20u60BbZe?>
- Trianto. (2009). *Mendesain Metode Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.
- Vaughan, T. (2010). *Multimedia: Making It Work, Eighth Edition*. McGraw Hill Professional.
- Yamin, M. (2106, Maret 1). PENINGKATAN HASIL BELAJAR DAN AKTIVITAS MATEMATIKA SISWA MELALUI STRATEGI PEMBELAJARAN INKUIRI PADA KELAS XII IPA-2 SMAN 2 BAGAN SINEMBAH TAHUN PELAJARAN 2014/2015. *Jurnal EduTech*, 2(1).